



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 3, September 2014

Laterne	Vol. III	No. 3	Hal. 1 - 442	Surabaya September 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal "Laterne" (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal "Laterne" juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal "Laterne" terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213
Telepon/Fax (031) 7531864
jerman.fbs.unesa.ac.id
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
FEHLER ANALYSE DER DEUTSCHEN GRAMMATIK IN DEM AUFSATZ DER SCHÜLER XI IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO	1
KOMMUNIKATIONSSTRATEGIE DER SCHÜLER IN DER SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 SIDOARJO IN DER SPRECHFERTIGKEIT	10
ONLINE-ÜBUNGEN AUF DER SEITE www.dw-world.de IN DER HÖRFERTIGKEIT FÜR SCHÜLER SMA/SMK KLASSE X	20
ARBEITSBLATT FÜR DIE LESEFERTIGKEIT MIT DER METHODE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) FÜR KLASSE X SMA/ MA	33
DIE ENTWICKLUNG DES DEUTSCHES SCHÜLERARBEITSBUCHES ALS DAS LEHWERK DER ERGÄNZUNG FÜR SCHÜLER KLASSE X SMA/MA ESSTE SEMESTER	40
DIE LERNERGEBNISSE DEN EINFACHEN SÄTZEN IN DER SCHREIBFERTIGKEIT MIT DER ANWENDUNG DES LERNMODELLS PAIR CHECK DER SCHÜLERN AN DER KLASSE XI IPA 6 SMAN 16 SURABAYA	48
DIE ENTWICKLUNG DES SCHÜLERARBEITSBLATTS ALS LEHWERK DER ERGÄNZUNG DER DEUTSCHE SPRACHE KLASSE X SMA SCHULJAHR 2013/2014	59
DIE ANWENDUNG DER RECIPROCAL LEHRMETHODE IM DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN DER SCHÜLER KLASSE X-A	68
DIE ANWENDUNG METHODE AUDIOLINGUAL BEI DER SPRECHFERTIGKEIT DEUTSCH IN DER KLASSE X-A MAN 2 BOJONEGORO	78
Die Anwendung des Lernmediums A, B, C für die Fertigkeit "einfaches Schreiben" in der Klasse XI SMAN 1 Maospati	88
ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS LOGICO PICCOLO UM DIE DEUTSCHEN WORTSÄTZEN IN DER SPRACHKLASSE XI MAN BANGKALAN ZU BEHERRSCHEN	95
EIN DEUTSCH BILDERBUCH FÜR KINDERGARTEN IN AKADEMIKA SAWOJAJAR MALANG	103
METHODE EGRA (EXPOSURE, GENERALIZATION, REINFORCEMENT, APPLICATION) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI IPA 4 SMA NEGERI 1 KRIAN	114
STUDENT LERNERGEBNISSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIEL-STYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN	127
ANALYSE DES BUCHES Grüß Dich!!! ALS ZUSÄTZLICHE AUFGABEN DER DEUTSCHE SCHREIBLERNEN FÜR DIE SMA/MA KLASSE X	137
Die Anwendung der Inside Outside Circle Technik in Schreibfertigkeit Deutsche Sprache der Schüler in der Klasse XI IPA 5 SMAN 16 Surabaya Schuljahr 2013/2014	151
DIE VERWENDUNG DER MEDIEN PODCAST "JOJO SUCHT DAS GLÜCK" MIT DER METHODE DIRECT INSTRUCTION (DI) IM LERNPROZESS DER LESEFERTIGKEIT DER SCHÜLER VON DER KLASSE XI IPA 3 SMA NEGERI 13 SURABAYA	161
DIE ANWENDUNG DER TECHNIK CLUSTERING IN DER EIN EINFACHENSATZ SCHREIBFÄHIGKEITEN IN DER KLASSE XI IPA 2 SMA NEGERI 13 SURABAYA	173

DIE LERNERGESBNISSE SCHREIBFÄHIGKEITEN DER DEUTSCHEN MIT DER METHODE EXPERIENTAL LEARNING ÜBER DIE KLASSE XI IPA 1 SMAN 16 SURABAYA	181
DIE ANALYSE DER VALIDITÄT DER MULTIPLE CHOICE FRAGEN DER ERHÖHUNG (UKK) ZWEITEN SEMESTER DES SCHULJAHRES 2013-2014 4 KLASSE XI IPA 4 SMAN 16 SURABAYA	191
DIE BEWERTUNG DER SPRECHFERTIGKEIT AN DER SMA	201
DIE SPRECHFERTIGKEITSLERNERGESBNISSE MIT SAVIS ANSATZ (SOMATIS, AUDITORI, VISUELL ,UND INTELEKTUELL) FÜR DEN SCHÜLERN NACH DER LERNSTILE AN DER SMA NEGERI 11 SURABAYA KLASSE X.10	208
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 1 KAMAL DENGAN MENGGUNAKAN PUZZLE	217
Die Nutzung des Dialoges im Video von www.youtube.com und Hallo aus Berlin als der deutschen Zusatzmaterial für die Schüler aus der Klasse XI	225
DIE LERNERGESBNISSE DER SCHREIBFERTIGKEIT DEUTSCH AUF INDUKTIVEM ANSATZ IN DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA	230
DAS LERNERGESBNIS DES SCHREIBFERTIGKEITUNTERRICHTS MIT TPS (THINK PAIR SHARE) VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 16 SURABAYA	240
DIE LERNERGESBNISSE DER DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN SCHÜELER IN DER KLASSE XI IPA 4 SMAN 13 SURABAYA BEIM KOOPERATIVEN LERNMETHODEN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)	257
PENERAPAN TTW (THINK TALK WRITE) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI JURUSAN UPW SMK NEGERI 1 BOYOLANGU	270
DIE ANWENDUNG DER TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) METHODE IN DER WORTSCHATZBEHERRSCHUNG DER DEUTSCHEN SPRACHE KLASSE X AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO	278
Metode Tipe Reading Aloud Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo	288
DIE LERNERGESBNISSE DER EINFACHEN ERZÄHLUNG IM SCHREIBEN DURCH DIE TECHNIK B-G-T (LESEN-SCHERE-SCHREIBEN) DER SCHÜLER AN DER KLASSE XI WISSENSCHAFT 3 SMA 16 SURABAYA	294
PERMAINAN SENTENCE SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA N 1 TAMAN	312
DIE VERWENDUNG DER MEMORY-SPIEL ZUR WORTSCHATZBEHERRSCHUNG VON DER SCHÜLERN XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA	323
ANALYSE DER ÜBUNGEN IM LEHRWERK "DEUTSCH IST EINFACH" FÜR SMA KLASSE X (AUSWAHL PROGRAMM) VON KASIM UND ANY WIDAYANTI	333
DIE LERNERGESBNISSE DES SCHREIBUNTERRICHTS DURCH DAS BINGO SPIEL VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN	344
Das Lernerergebnis in der Deutsch Schreibfertigkeit des informelle Brief der Schüler Klasse X – 4 Sman 15 Surabaya mit der Methode Example Non Example	360
PENERAPAN METODE QUANTUM WRITING UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 3 KEDIRI	367
LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) BAHASA DAN SASTRA JERMAN SMA/MA KELAS X SEMESTER 1	377

EFEKTIVITAS TEKNIK THINK-PAIR-SHARE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS XII SMA NEGERI 1 PADANGAN	394
DIE SPRACHSPIELE "DIE FLÜSTERKETTE (WHISPER RACE)" IM DEUTSCHEN HÖRVERSTEHEN DER SCHÜLERN KLASSE XI IPA 7 AN DER SMA NEGERI 1 KRIAN	402
DIE STEIGERUNG DES LESEFERTIGKEIT DEUTSCHE SPRACHE DEN SCHÜLER KLASSE XII IPA 4 SMAN 11 SURABAYA DURCH ANWENDUNG DES SOFTWARE THEMEN 1 AKTUELL MEDIUM	419
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL M.I.G UNTUK PENGUASAAN UNBESTIMMTER UND BESTIMMTER ARTIKEL SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MAOSPATI	429

**DIE VERWENDUNG DER *MEMORY-SPIEL* ZUR WORTSCHATZBEHERRSCHUNG VON DER
SCHÜLERN XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA**

Febriana Yusrin Aidas

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Febrianayusrin@yahoo.com

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Auszug

Dieser Forschungsstudie über die Verwendung von *Memory-Spiel* in Deutsch Sprache Wortschatz Beherrschung. *Memory-Spiel* es eingeführt wird, um Schülern helfen kann den Wortschatz der Sprache Deutsch beherrschen. Das Problem in dieser Studie sind: (1) wie ist die Verwendung der *Memory-Spiel* zur Wortschatzbeherrschung der Klasse XI IPA SMA Negeri 13 Surabaya?; Diese Forschung ist Qualitative Forschung-Typen. Forschungsdaten ist ein Ergebnis der Anwendung der Speicher Beschreibung-Spiel in Studenten, dann durch Beobachtung, Fragebogen und Tests. Diese Daten werden dann beschrieben und zusammengefasst. Die Ergebnisse zeigten, dass die Medien *Memory-Spiel* sehr effektiv beim Lernen vor allem in der Wortschatzbeherrschung. Es ist bekannt, von Beobachtungen und der Ergebnisse der Forschung zeigte den positiven Einfluss des jetzt erlebt, von Studenten in der Beherrschung der englischen Wortschatzbeherrschung die aktivere und motiviert ist Studenten lernen, den Wortschatz der Sprache Deutschland zu meistern. Zusätzlich zu diesem Spiel kann.

Schlüsselwort : Wortschatz, *Memory-Spiel*

Abstract

This research study on the use of vocabulary memory-spiel in the german language. Memory-spiel is applied to assist students can master the vocabulary of the german language. The problem with this research is this: what is the use (1) the use of a vocabulary memory-spiel german science 1st grade student of sma 13 surabaya. And this research is a qualitative studies. The results of the study on the application of memory-spiel students, then through observation, poll, and the test. They later described and inconclusive. Research shows that the media memory-spiel effective used in learning especially in control the vocabulary of the german language. It is revealed from the observation and research poll results showed a positive influence to control a student in a german word is more active and encouraged the students study german in the vocabulary. Besides, it can use in any situation the number of students who are not the same in all groups not affect the game.

Keywords: Vocabulary, *Memory-Spiel*

HINTERGRUND

Bei der Bewältigung der Fähigkeiten des Sprechens, benötigt angemessene Wortschatz Repertoire. Dies ist auf eine Beherrschung des Vokabulars ist einer der einflussreiche Komponente beim Lernen und Beherrschung der sprachlichen Fähigkeiten. Daher auf

das Vorhandensein von lernen können kolonisiert Wortschatz Deutschland (Kerap: 1988: 24). Aber als dem kontrollierten Vokabular Deutschland für Studenten schwierig, unter anderem wegen mangelnden Interesse der Studenten, es letztere zu meistern. In diesem Zusammenhang müssen Lehrer Strategien zur Studenten helfen das Vokabular beibringen Deutschland motiviert.

Eine Wortschatz-Meisterschaft Lernstrategien kann mithilfe von das Medium des Unterrichts implementiert werden. (Hamalik in Arsyad Azhar 2002:15). Einer der Medien, die Memory-Spiel ist.

Formulierung des Problems in dieser Studie sind: (1) wie ist Memory Usage-Spiel auf mastering Wortschatz Deutschland XI IPA1 SMA Negeri Surabaya 13 grade? Diese Forschung hat drei Vorteile; Zunächst werden für Lehrer, um einen Überblick über die Verwendung von Memory-Spiel in Beherrschung des Gymnasiums in Deutschland erwartet. Sowohl für Studenten, wird voraussichtlich als Gegenleistung für Studenten Beherrschung des englischen Wortschatz von Deutschland verwendet werden. Die dritte ist für Forscher zu kommen, wird voraussichtlich zu einer Quelle von Informationen über die Memory Usage-Spiel in Deutschland verwendet werden und Bahasa Wortschatz Beherrschung als Griff einsetzbar Spitzenforschung zu tun.

In dieser Untersuchung verwendet Theorien des Sprachenlernens, Wortschatz, Medien Deutschland lernen, Memory-Spiel

1. Sprachenlernen Deutschland

Eine Fremdsprache lernen, ist vor allem die Sprache der Deutschland die Wahl der Themen in der High School dient als Werkzeug, selbst Lernende, erweitert seine Erkenntnisse durch das wissen, die Ergebnisse in den Bereichen Wissenschaft, Technologie und Kunst und Kultur zu entwickeln.

2. Wortschatz

Im Wörterbuch der Sprache der Indonesien (Debdikbud, 1996:527), Wortschatz wird definiert als "Vokabular".

2.1 Klassifikation Wortschatz

Griesbach (1960:7) argumentiert, dass Wortschatz wie folgt klassifiziert werden kann :

- 1) *Die kleinsten Elemente der Sprache sind die Wörter. Man unterscheidet zunächst Wörter, die eine bestimmte bedeutung haben (Inhaltswörter):*
z.B : *geben, stehlen, Mann, Hoffnung, schön,ich, etwas*
- 2) *Und solche, die keine eigene Bedeutung haben, sondern nur im Satz die*

Bezeichnungen der Wörter untereinander aufzeigen (Funktionswörter):

z.B : an, den. Und, deren, als, weil

- 3) *Man kann die Wörter auch einteilen in Wortarten, die die Form verändern können, und solche, die nicht flektiert werden. Wortarten, die die Form verändern können, sind Verben, Nomen, Pronomen, und Adjektive.*

z.B : kommen, er kommt, bäume, ich, alt

- 4) *Die Präpositionen, die Konjunktionen und Adverbien sind Partikeln, die Ihre Form nicht verändern können:*

z.B : für, ohne, und, den, nachdem, noch, nur, doch

3. Lernmedien

3.1 Verstehen lernen Medien

Lernmedien ist alles, das verwendet werden kann, um eine Nachricht vom Absender an den Empfänger zu übermitteln, damit es, die Gedanken, Gefühle, Interessen und Aufmerksamkeit anregen kann, und es ein großen Lernprozess gab.

3.2 Rolle der Medien lernen

Medien funktionieren für der Zweck des Unterrichts, in dem die Informationen in den Medien es enthalten, Lernenden im Auge oder geistig beteiligt werden sollte, noch in Form von realen Aktivitäten, so dass das Lernen stattfinden kann.

3.3 Medien-Auswahlkriterien

- 1) unterstützt die Erreichung der Lernziele
- 2) unterstützende Inhalte Lernmaterialien
- 3) einfache immer Medien
- 4) Fähigkeiten der Lehrer im Umgang mit Medien
- 5) verfügbare Zeit mit Medien
- 6) nach den Umfang der denken Studenten

3.4 Speicher-Techniken und Medien-Spiel

Memory-Spiel ist ein Spiel ein Spiel medienbezogene Gedächtnis von Deutschlands berühmte Spielzeugfirma Ravensburger veröffentlicht. Das Spiel ist das Prinzip der zwei Paare, d.h. auf der Suche nach Karten, die das gleiche anzeigen. Nachdem der erste Spieler die zwei Karten um zu finden, das gleiche Bild

entriegelt, fuhr fort, die anderen Spieler, wenn der erste Spieler, der nicht in der Lage, zwei derselben Bilder, im Gegenteil, finden herausstellt, wenn der erste Spieler gelungen, zwei Karten des gleichen Bildes zu finden, dann er weiter spielen, bis er das gleiche Bild nicht gefunden haben. Memory-Spiel, es besteht aus mehreren Bildkarten mit jeweils zwei und genauso nummeriert. Bildkarten wurden verschlüsselt und in umgekehrter Reihenfolge auf einem Schreibtisch zu setzen. Jeder Spieler eröffnet zwei Karten. Wenn er das gleiche Bild auf beide Karten gefunden, kann er zwei Bilder von der Tabelle und haben den Geist meiner.

METHODE DER FORSCHUNG

Methode der Forschung

1. Forschung-Verfahren

Diese Forschung verwendet qualitative Forschung-Typen.

Für die geordnete und systematische Grundlage in dieser Forschung sind wie folgt:

Das erste Treffen des 30. April 2014	Die Einführung und die Gewährung von material
Das zweite Treffen des 7. Mai 2014	Anwendung der Technik des Memory-Spiel-Spiel in Studenten
Das dritte Treffen am 14. Mai 2014	Anwendung der Technik des Memory-Spiel-Spiel in Studenten
Der vierten treffen am 21. Mai 2014	Bereitstellung von Test

2. Datenquellen und Forschungsdaten

- die Datenquelle
Die Datenquelle der Forschung in Form einer Beschreibung der Ergebnisse während dem Memory-Spiel.
- Daten
Daten aus dieser Forschung in Form von Test Ergebnisse, Ergebnisse und Beobachtungen

3. Förderungsinstrument

- Beobachtung
- Fragenformular
- Test

4. Datenerhebung Techniken

- Beobachtung
- Methode Test
- Fragebogen Methode/Frage Formblatt
- Student Testergebnisse Daten.

DIE ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG :

1. frühere Forschungen

Bisherige Untersuchungen wurde bereits von Widiati in Studenten der Klasse XI Sprachlabor der Stanford Universität geleistet. Seine Forschungsergebnisse zeigten, dass Memory-Spiel als eines der Medien kann, die ebenfalls verwendet werden in das Vokabular für Deutschland Sprache schreiben lernen

2. Forschung jetzt

In dieser Studie Forscher auch Menerapkan Memory-Spiel auf Klasse XI IPA SMA N 1 13 SURABAYA. Der Unterschied zu den früheren Peneltian werden die Daten und die verwendeten Datenquellen und die Forschung nur auf das Lernen von Vokabeln Beherrschung.

3. Prozess Forschung

- Forschung vor Beobachtung
- Das erste Treffen
- Das zweite Treffen
- Das dritte Treffen
- Das vierten Treffen

4. eine Beschreibung der Daten Forschungsergebnisse

- eine Beschreibung der Daten die Ergebnisse der Beobachtung von Studenten
- Beschreibung der Testergebnisse von Studenten

Aus der folgenden Tabelle kann man schlussfolgern, dass Studenten Fähigkeit in der Beherrschung der Sprache von Deutschland in das Thema Alltagsleben mit Sub Thema Das Essen Und Trinken gut auf der Grundlage der KKM (die Kriterien des minimalen Ketuntasan ist) von der Deutschland-Sprachlehrer SMA Negeri Surabaya 13. sind verwendet:

Der Wert	Kriterien
91 - 100	Sehr gut
81 - 90	gut
71 - 80	genug
61 - 70	weniger
0 - 60	übergeben nicht

DIE FOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Die Folgerung

Schlussfolgerungen aus den Ergebnissen der Forschung und Diskussion im vorherigen Kapitel, unter anderem:

1. Media Memory Spiel-Spiel ist sehr wirkungsvoll beim Lernen vor allem in der Beherrschung von Wortschatz Deutschland
2. Dieses Spiel kann in jeder Situation verwendet werden, d. h., die Zahl der Studierenden, die nicht in jeder Gruppe gleich berührt nicht das Spiel.
3. Studenten sind gut, Schüler Aktiv in die gestellten und beantwortet während des Lernvorgangs kommunizieren.

B. Die Vorschläge

1. Schüler, die Schwierigkeiten beim Lernen German Vocabulary schlug Deutschland Erhöhung Moral für das weitere lernen und motivieren Deutschland Sprachenlernen durch den Einsatz der Medien von Interesse und Übereinstimmung mit den Zielen in einer Studie erreicht werden könnte.
2. Sprachlehrer empfohlen Deutschland immer mehr kreative bei der Entwicklung von Sprachenlernen Media Deutschland erkunden.
3. Weitere Forschung, können möglicherweise andere Forscher als Referenz und Berücksichtigung im selben Feld der Forschung der Vertiefung der Lernmedien inspirieren.

Bibliographie

- Adisumarto. 1984. *Pembelajaran Kosakata*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Ed. Revisi. Cet 4)*. Jakarta: Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhan, Nurgiyanto. 2010. *Pembelajaran Kosakata*. Jakarta: Depdiknas.
- Debdkbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Cempaka.
- Departement Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dieter, Gotz, dkk. 1993. *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin & Munchen: Langenscheidt Graphischer Großbetrieb Pöbneck.
- Djamarah dan Zain. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdiknas.
- Heyd, Getraude. 1990. *Deutsch Lernen*. (<http://vhs-bildungsnetz.de/pbs-referenten/vhs-bildungsnetzservlet.is> Global. Diunduh pada tanggal 25 Februari 2014.
- Hubert, 2002. *Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran*. 1983. (<http://www.lmpkaltim.com/index.php/kti/34-kti> diakses pada 21 Mei 2014.
- Hughes, A. 1999. *Testing for Language Teachers*. Inggris : Cambridge University Press.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosyda Karya.
- Keraf, Gorys. 1988. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Keraf, Arapradhipa, 2005. (<http://www.rivaldiligia.wordpress.com>).
- Lado, R. 2010. *Language teaching. A scientific approach* New Delhi: Tata McGraw-Hill Publishing Co. LTD.
- Lofland. 2009. *Prosedur dan Metode Penelitian*. Jakarta: Depdiknas.
- McCarten, Jeane. 2007. *Teaching Vocabulary. Lessons from the Corpus Lessons. for the Classroom*. USA: Cambridge University Press.

Nunan. 1991. *Designing Task for the Communicative Classroom*. New York: Cambridge University Press.

Parera. 1993. *Bahasa Asing*. Jakarta: Angkasa Raya.

Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta : Adi Cita.

Richard, Schmidt. 2002. *Bahasa Asing (foreign language)*. Bandung: Press.

Saksono. 2007. *Teknik Pembelajaran Bahasa*. Surabaya: SIC.

Sanjaya. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdiknas

Strauss, Dieter. 1988. *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta : Katalis.

Sugiyono. 2011. *Prosedur dan Metode Penelitian*. Jakarta: Sains.

Suyanto, Kasihani K.E.2010. *Englisch for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syaf, Agus Hikmat (ed.). 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Syamsudin, dkk. 2007. *Metode Penelitian*. Bandung: Depdiknas

Tran, Truch Quynh. 2012. *Visuelle Medien : Spielerisch mit Bildern Wortschatz lernen*. German : Grin Verlag.

[http://de.deutschpos.com\(Memory_\(Spiel\)\)](http://de.deutschpos.com(Memory_(Spiel))), diakses pada 27 Februari 2014

<https://www.ravensburger.com>, diakses pada 7 Juli 2014

<http://www.microsoft.com/isapi/redirect.dll?prd=ie&pver=6&ar=msnhome>, diakses pada 05 Maret 2014



PENGUNAAN *MEMORY-SPIEL* PADA PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA

Febriana Yusnin Aidas

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Febrianayusnin@yahoo.com

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan *Memory-Spiel* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Memory-Spiel* ini diterapkan untuk membantu siswa dapat menguasai kosakata bahasa Jerman. Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penggunaan *Memory-spiel* pada penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 13 Surabaya?; Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kualitatif. Data penelitian berupa hasil deskripsi penerapan *Memory-Spiel* pada siswa, kemudian melalui observasi, angket, dan tes. Data ini kemudian dideskripsikan dan disimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Memory-Spiel* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Hal ini diketahui dari hasil observasi dan hasil angket penelitian menunjukan pengaruh positif yang dialami siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman yakni siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar menguasai kosakata bahasa Jerman. Selain itu permainan ini dapat digunakan dalam situasi apapun, yakni dalam jumlah siswa yang tidak sama dalam setiap kelompok tidak mempengaruhi permainannya.

Kata kunci : Kosakata, *Memory-Spiel*

Abstract

This research study on the use of vocabulary memory-spiel in the german language. Memory-spiel is applied to assist students can master the vocabulary of the german language. The problem with this research is this: what is the use (1) the use of a vocabulary memory-spiel german science 1st grade student of sma 13 surabaya. And this research is a qualitative studies. The results of the study on the application of memory-spiel students, then through observation, poll, and the test. They later described and inconclusive. Research shows that the media memory-spiel effective used in learning especially in control the vocabulary of the german language. It is revealed from the observation and research poll results showed a positive influence to control a student in a german word is more active and encouraged the students study german in the vocabulary. Besides, it can use in any situation the number of students who are not the same in all groups not affect the game.

Keywords: Vocabulary, *Memory-Spiel*

PENDAHULUAN

Dalam menguasai keterampilan berbahasa, diperlukan perbendaharaan kosakata yang memadai. Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dalam mempelajari dan menguasai keterampilan berbahasa tersebut. Dengan demikian, untuk dapat menguasai kosakata diperlukan adanya pembelajaran kosakata bahasa Jerman

(Keraf:1988:24). Namun, menguasai kosakata bahasa Jerman bagi siswa dianggap sukar, antara lain dikarenakan kurangnya minat siswa untuk menguasai hal tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, guru membutuhkan strategi mengajar untuk membantu siswa termotivasi menguasai kosakata bahasa Jerman. Salah satu strategi pembelajaran penguasaan kosakata dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. (Hamalik

dalam Arsyad Azhar 2002: 15). Salah satu media yakni *Memory-Spiel*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penggunaan *Memory-Spiel* pada penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 13 Surabaya ? Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penggunaan *Memory-Spiel* pada penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 13 Surabaya. Penelitian ini mempunyai tiga manfaat; pertama bagi Guru, diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan *Memory-Spiel* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman di Sekolah. Kedu bagi Siswa, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jerman. Ketiga bagi peneliti yang akan datang, diharapkan dapat digunakan menjadi salah satu sumber informasi tentang penggunaan *Memory-Spiel* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman dan dapat dijadikan sebagai bahan pegangan untuk melakukan penelitian lanjutan.

KAJIAN PUSTAKA

Di dalam penelitian ini menggunakan teori **Pembelajaran Bahasa Jerman, Kosakata, Media Pembelajaran, Memory-Spiel**

1. Pembelajaran Bahasa Jerman

Pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman merupakan mata pelajaran pilihan di SMA yang berfungsi sebagai alat mengembangkan diri peserta didik, memperluas wawasannya dengan mengenal hasil-hasil dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya.

2. Kosakata

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Debdikbud, 1996: 527), Kosakata diartikan sebagai, “perbendaharaan kata”.

2.1 Klasifikasi Kosakata

Griesbach (1960: 7) berpendapat bahwa kosakata dapat diklasifikasikan, yakni sebagai berikut :

- 5) *Die kleinsten Elemente der Sprache sind die Wörter. Man unterscheidet zunächst Wörter, die eine bestimmte bedeutung haben (Inhaltswörter):*

zB : geben, stehlen, Mann, Hoffnung, schön,ich, etwas

- 6) *Und solche, die keine eigene Bedeutung haben, sondern nur im Satz die Bezeichnungen der Wörter untereinander aufzeigen (Funktionswörter):*

z.B : an, den. Und, deren, als, weil

- 7) *Man kann die Wörter auch einteilen in Wortarten, die die Form verändern können, und solche, die nicht flektiert werden. Wortarten, die die Form verändern können, sind Verben, Nomen, Pronomen, und Adjektive.*

z.B : kommen, er kommt, bäume, ich, alt

- 8) *Die Präpositionen, die Konjunktionen und Adverbien sind Partikeln, die Ihre Form nicht verändern können:*

z.B : für, ohne, und, den, nachdem, noch, nur, doch

3. Media Pembelajaran

3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian dan terjadilah proses belajar.

3.2 Peranan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002: 21) media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

3.3 Kriteria Pemilihan Media

Berikut ini adalah kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Sudjana (2011: 4-5);

- 1) Menunjang tercapainya tujuan pembelajaran
- 2) Mendukung isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakan media
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

3.4 Media dan Teknik *Memory-Spiel*

Memory-Spiel adalah sebuah permainan salah satu media permainan yang berhubungan dengan daya ingat yang dikeluarkan oleh perusahaan mainan terkenal di Jerman bernama *Ravensburger*. Permainan ini merupakan prinsip pairs, yaitu mencari dua kartu yang bergambar sama. Setelah pemain pertama membuka dua kartu untuk mencari gambar sama, pemain lain melanjutkannya, jika ternyata pemain pertama tidak berhasil menemukan dua gambar yang sama, Sebaliknya, jika pemain pertama berhasil menemukan dua kartu gambar yang sama, maka dia tetap bermain sampai dia tidak menemukan gambar yang sama. (<https://www.ravensburger.com>, diakses pada 27 Februari 2014). Permainan *Memory-Spiel* itu terdiri dari beberapa kartu bergambar yang masing-masing gambarnya berjumlah dua dan sama persis. Kartu-kartu gambar itu diacak dan diletakkan secara terbalik di sebuah meja. Setiap pemain membuka dua kartu. Jika dia menemukan gambar yang sama pada kedua kartu itu, dia boleh mengambil dua gambar itu dari meja dan memiliki keberuntungan untuk mencoba kemampuan ingatannya lagi, sampai dia membuka dua kartu dengan gambar yang berbeda. Kemudian pemain yang lain berhak melakukan hal yang sama.

Pertemuan III Tanggal 14 Mei 2014	Penerapan teknik permainan <i>Memory-Spiel</i> pada siswa
Pertemuan IV Tanggal 21 Mei 2014	Pemberian Test

2. Data dan Sumber Data Penelitian

1. Sumber Data
Sumber data dari penelitian ini berupa hasil deskripsi yang diperoleh selama permainan *Memory-Spiel*.
2. Data Penelitian
Data dari penelitian ini berupa hasil tes, hasil angket dan hasil observasi.

3. Instrumen Penelitian

- a. Observasi
- b. Angket
- c. Tes

4. Teknik Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi
- b. Metode Tes
- c. Metode Kuesioner/Angket
- d. Data Hasil Tes Siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian Terdahulu

Sebelumnya penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh Widiati pada siswa kelas XI Bahasa Laboratorium Universitas Negeri Malang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Memory-Spiel* dapat dipakai sebagai salah satu media yang efektif dalam pembelajaran kosakata untuk keterampilan menulis bahasa Jerman.

2. Penelitian Sekarang

Pada penelitian ini peneliti juga menerapkan *Memory-Spiel* pada siswa Kelas XI IPA 1 SMA N 13 SURABAYA. Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah data dan sumber data yang digunakan dan penelitian ini hanya pada pembelajaran penguasaan kosakata.

3. Proses Penelitian

- a. Pengamatan pra penelitian
- b. Pertemuan 1
- c. Pertemuan 2

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.

1. Prosedur Penelitian

Adapun secara terurut dan sistematis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Pertemuan I Tanggal 30 April 2014	Pengenalan dan pemberian materi
Pertemuan II Tanggal 7 Mei 2014	Penerapan teknik permainan <i>Memory-Spiel</i> pada siswa

d. Pertemuan 3

e. Pertemuan 4

4. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data hasil Observasi Siswa
2. Deskripsi Hasil Tes Siswa

Dari tabel di bawah, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Jerman dalam tema *Altagsleben* dengan sub tema *das Essen und Trinken* adalah baik berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang digunakan oleh guru bahasa Jerman SMA Negeri 13 Surabaya yaitu:

Skor Nilai	Kriteria
91 - 100	Sangat Baik
81 - 90	Baik
71 - 80	Cukup
61 - 70	Kurang
0 - 60	Tidak lulus

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, antara lain :

1. Media permainan *Memory-Spiel* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam menguasai kosakata bahasa Jerman
2. Permainan ini dapat digunakan dalam situasi apapun, yakni dalam jumlah siswa yang tidak sama dalam setiap kelompok tidak mempengaruhi permainannya.
3. Siswa dapat melakukan komunikasi dengan baik, siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pada saat proses pembelajaran.

B. Saran

- Siswa yang memiliki kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman disarankan untuk lebih bisa meningkatkan semangat belajar dan memotivasi belajar bahasa Jerman dengan memanfaatkan media-media yang menarik dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran.

- Guru bahasa Jerman disarankan untuk lebih mengeksplorasi dan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Jerman.
- Penelitian selanjutnya, semoga mampu menginspirasi peneliti lainnya sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam memperdalam penelitian bidang yang sama yakni media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisumarto. 1984. *Pembelajaran Kosakata*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Ed. Revisi. Cet 4)*. Jakarta: Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhan, Nurgiyanto. 2010. *Pembelajaran Kosakata*. Jakarta: Depdiknas.
- Debdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Cempaka.
- Departement Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dieter, Gotz, dkk. 1993. *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin & Munchen: Langenscheidt Graphischer Großbetrieb Pößneck.
- Djamarah dan Zain. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdiknas.
- Heyd, Getraude. 1990. *Deutsch Lernen*. (<http://vhs-bildungsnetz.de/pbs-referenten/vhs-bildungsnetzservlet.is> Global. Diunduh pada tanggal 25 Februari 2014.
- Hubert, 2002. *Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran* 1983. (<http://www.Ipmpkaltim.com/index.php/kti/34-kti> diakses pada 21 Mei 2014.
- Hughes, A. 1999. *Testing for Language Teachers*. Inggris : Cambridge University Press.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosyda Karya.
- Keraf, Gorys. 1988. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.

Keraf, Arapradhipa, 2005.
(<http://www.rivaldiligia.wordpress.com>).

Lado, R. 2010. *Language teaching. A scientific approach* New Delhi: Tata McGraw-Hill Publishing Co. LTD.

Lofland. 2009. *Prosedur dan Metode Penelitian*. Jakarta: Depdiknas.

McCarten, Jeane. 2007. *Teaching Vocabulary. Lessons from the Corpus Lessons. for the Classroom*. USA: Cambridge University Press.

Nunan. 1991. *Designing Task for the Communicative Classroom*. New York: Cambridge University Press.

Parera. 1993. *Bahasa Asing*. Jakarta: Angkasa Raya.

Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta : Adi Cita.

Richard, Schmidt. 2002. *Bahasa Asing (foreign language)*. Bandung: Press.

Saksono. 2007. *Teknik Pembelajaran Bahasa*. Surabaya: SIC.

Sanjaya. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdiknas

Strauss, Dieter. 1988. *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta : Katalis.

Sugiyono. 2011. *Prosedur dan Metode Penelitian*. Jakarta: Sains.

Suyanto, Kasihani K.E.2010. *Englisch for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syaf, Agus Hikmat (ed.). 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Syamsudin, dkk. 2007. *Metode Penelitian*. Bandung: Depdiknas

Tran, Truch Quynh. 2012. *Visuelle Medien : Spielerisch mit Bildern Wortschatz lernen*. German : Grin Verlag.

[http://de.deutschpos.com\(Memory_\(Spiel\)\)](http://de.deutschpos.com(Memory_(Spiel))),

diakses pada 27 Februari 2014

<https://www.ravensburger.com>, diakses pada 7 Juli 2014

<http://www.microsoft.com/isapi/redir.dll?prd=ie&pver=6&ar=msnhome>, diaskes pada 05 Maret 2014